

UNIVERSIDAD CESAR VALLEJO

ESCUELA DE POST GRADO

TESIS

**Uso de los video juegos y la Conducta Emocional de los estudiantes del
nivel secundario de la Institución Educativa “Héroes del Alto Cenepa”
del Distrito de Villa el Salvador- 2013**

PARA OPTAR EL GRADO DE:

MAESTRIA EN

PSICOLOGIA EDUCATIVA

AUTOR:

Br. ANTONIO ADOLFO CUTIMBO GALINDO

ASESOR

Mg. Noel ALCAS ZAPATA.

LIMA – PERÚ

2013

Dedicatoria

Al Niño San Salvador de Capachica por hacer que las cosas sucedan a través de cada uno de nosotros.

A mis Padres Fortunato y Avelina, ejemplo de sacrificio y trabajo.

A mi Esposa: Maruja.

A mis hijos Marco, y Diego; esperando que

Les sirva de inspiración y ejemplo

A mi Institución Educativa 6070 “Héroes del alto Cenepa” Motivo de esta investigación”

Agradecimiento

A la Universidad Cesar Vallejo por haberme facilitado en estos dos años llevar a cabo la realización, culminación y obtención del grado.

A los docentes de la Universidad Cesar Vallejo, por su contribución de sus conocimientos en psicología Educativa que me servirá en el aula para comprender y desarrollar con mayor facilidad mi tarea de enseñanza aprendizaje con mis estudiantes.

A los directivos y docentes de la Institución Educativa 6070 “Héroes del Alto Cenepa” por brindarme el apoyo necesario en la realización de la presente investigación.

A los estudiantes de las Institución al cual pertenezco por representar la población y muestra del presente trabajo de investigación,

Al asesor Mg. Noel Alcas Zapata que a lo largo de este periodo se encargo de absolver todas mis interrogantes y quien con su personalidad generó un clima agradable y propició la investigación autónoma y el auto aprendizaje.

Presentación

Señores Miembros del Jurado:

Cumpliendo con el Reglamento de Grados y Títulos de la Universidad César Vallejo y vistos actualmente los cambios que se presentan en la educación peruana, se ha visto por conveniente estructurar la presente Tesis titulada:

Uso de los videojuegos y la conducta emocional de los estudiantes del nivel secundario de la institución educativa “Héroes del alto Cenepa” del distrito de villa el salvador

En este trabajo describimos los hallazgos de nuestra investigación, la cual tuvo como Objetivo determinar la relación entre el uso de los videos juegos y la conducta emocional en una muestra de 200 estudiantes, del 1ro al, 5to grado de secundaria. La muestra es no probabilística y con instrumentos de obtención de datos que han sido validados y se han establecido la confiabilidad para su aplicación respectiva.

El presente trabajo queda sustentado sobre la base de una rigurosa fundamentación teórica y la aplicación metodológica que permitió obtener datos objetivos de la realidad, hacer inferencias estadísticas válidas; es decir que tendrán un grado de confiabilidad y validez científicas aceptables.

Creo pues que quienes tengan la oportunidad de estar en contacto con la presente investigación encontrarán una fuente para futuras consultas, donde el esclarecimiento sobre de la relación que existe entre el uso de los videojuegos y la conducta emocional en nuestros estudiantes.

El autor

Resumen

La tesis parte del siguiente problema de investigación ¿Cuál es la relación entre uso de los videojuegos y la conducta emocional de los estudiantes de la institución educativa “Héroes del Alto Cenepa” del distrito de Villa el Salvador-UGEL 01 Lima metropolitana 2013?, siendo el objetivo determinar la relación que existe entre las variables en estudio.

La investigación es cuantitativa no experimental y el tipo de estudio, descriptivo- correlacional. La muestra es probabilística aleatoria simple, con una población de 418 estudiantes, quedando una muestra de 200 estudiantes del nivel secundaria de la institución educativa “Héroes del Alto Cenepa” del distrito de Villa el Salvador a quienes se les aplicó una encuesta para evaluar el uso de los videojuegos y otra para evaluar sobre la conducta emocional que éstos videojuegos generan. Y para establecer la relación entre las dimensiones y variables se utilizó la prueba estadística de Spearman.

Los resultados indicaron que existe relación Moderada fuerte y positiva ($Rho=0.696$; $p - \text{valor} = .000 < .01$), entre las variables uso de los videojuegos y Conducta emocional en los estudiantes del nivel secundario de la institución educativa “Héroes del Alto Cenepa” del distrito de Villa el Salvador- 2013.

Palabras claves: Uso de los videojuegos y Conducta Emocional.

Abstracts

The thesis research the following problem What is the relationship between video game use and emotional behavior of students of the educational institution "Heroes of the High Cenepa" district of Villa el Salvador metropolitan Lima UGEL 01 2013?, Being the objective to determine the relationship between the variables under study.

The quantitative research is not experimental and the type of study, descriptive-correlation. The simple random sample is probabilistic, with a population of 418 students, leaving a sample of 200 students of secondary level educational institution "Heroes of the High Cenepa" district of Villa el Salvador who were surveyed to evaluate the use of video games and another to assess emotional behavior on these games generate. And to establish the relationship between the dimension Spearman statistical test.

The results indicated that there is good and positive relationship ($Rho=0.696$, $p\text{-value}=0.000<0.01$), between video game use variables and emotional behavior in students of secondary level educational institution

"Heroes of the High Cenepa" district of Villa El Salvador, 2013.

Keywords: Using video games and Emotional Behavior

Introducción

Uno de los objetivos de la psicología es explicar y predecir la conducta de las personas en los diferentes campos donde se desarrolle, y uno de estos campos es el área de las dependencias o adicciones a diversos fenómenos de diversión entre ellos los video juegos. Que hoy en día por el auge vertiginoso del uso del internet y los videojuegos por parte de los estudiantes, se ha convertido en el entretenimiento preferido y de primera opción y es una realidad social. Por esta razón iniciamos, un estudio que tuviese por objeto acercarnos a la realidad del videojuego interesándonos, especialmente, en aquellos aspectos relacionados con el uso de los videojuegos y la conducta emocional que éstos generan. El estudio sobre la relación es importante para los docentes y padres de familia, porque permite a los docentes tener una herramienta de diagnóstico que les proporciona conocimientos de su realidad, para poder implementar adecuadamente programas de prevención o estrategias de mejoramiento o superación.

La presente investigación tiene como objetivo principal determinar la relación sobre uso de los videojuegos y la conducta emocional de los estudiantes de la I.E.6070 “Héroes del Alto Cenepa” del Distrito de villa el salvador ya que es preocupante el auge que tiene este aparato electrónico y representa en este momento como una amenaza latente, donde padres y educadores deben tomar en cuenta, y las causas son múltiples, desde personales, familiares, biológicos y sociales y que hoy por hoy algunos investigadores lo catalogan como una enfermedad que desemboca en un trastorno conductual y académico y por lo tanto En el presente trabajo vamos a hacer una revisión de las teorías al respecto del uso de los videojuegos y la relación entre la conducta emocional en los estudiantes con todos aquellos que tienen interés al respecto. Aspectos como la agresividad, trastornos emocionales, que. son temas abordados y que esperamos sirvan como pautas que permitan conocer esa relación en toda la comunidad educativa.

Para tal efecto, la presente tesis se estructura en cuatro capítulos.

En el capítulo I se desarrolla el planteamiento de la investigación, en esta parte fundamentamos y formulamos el problema, los objetivos de la investigación, la justificación, las limitaciones, los antecedentes, así como la identificación y clasificación de las variables.

En el capítulo II comprende el marco teórico, presentando los antecedentes nacionales e internacionales de la investigación, las bases teóricas, el marco conceptual y la definición conceptual de términos.

En el capítulo III se expone la metodología de la investigación asumiendo las hipótesis, definición conceptual y operacional de las variables, el tipo y método de estudio, el diseño del estudio, la población y muestra, las técnicas e instrumentos de recolección de datos así como el método de análisis de los datos.

En el capítulo IV se realiza el proceso de contraste de hipótesis, presentando, analizando e interpretando los datos, ejecutando las pruebas de hipótesis, la discusión de los resultados y la adopción de decisiones. Seguidamente, se presentan las conclusiones, las recomendaciones, la bibliografía referida al tema y a la metodología de investigación.

Finalmente se incluye en los anexos la matriz de consistencia, matriz de operacionalización de las variables, matriz de método y diseño tabla de evaluación de juicio de los expertos, instrumentos de recolección de datos de la variable videojuegos y conducta emocional.

Índice General

Dedicatoria	ii
Agradecimiento	iii
Presentación	iv
Resumen	v
Abstract	vi
Introducción	vii
Índice	ix
Índice de cuadros y tablas	xii
I. Problema de investigación	13
1.1 Planteamiento del problema	14
1.2 Formulación del problema	16
1.3 Justificación	16
1.4 Limitaciones	17
1.5 Antecedentes	18
1.5.1. Antecedentes Internacionales.	
1.5.2. Antecedentes Nacionales	
1.6 Objetivos	24
1.6.1. General	
1.6.2. Específicos	
II. Marco teórico	25
2.1 Bases teóricas de uso de los videojuegos.	26
2.1.1. Definición de los videojuegos	26
2.1.2 Los juegos y los niños	28
2.1.3. Características del uso de los videojuegos	39
2.1.4. Dimensiones de los videojuegos	34

2.2. Bases teóricas de la conducta emocional	40
2.2.1. Definición de la conducta emocional	40
2.2.2 Características de la conducta emocional	42
2.2.3. Fundamentos teóricos de la conducta emocional	45
2.2.4. Dimensiones de la conducta emocional	47
2.3. Definición de términos básicos	51
III. Marco metodológico	54
3.1 Hipótesis	55
3.2 Variables	56
3.2.1 Definición conceptual	56
3.2.2 definición operacional	57
3.2.3 Variables, dimensiones e indicadores	58
3.2.4 Variables de asociación y comparación	59
3.3 Metodología	60
3.3.1 Tipo de estudio	
3.3.2 Diseño	
3.4 Población y muestra	61
3.4.1. Población	
3.4.2. Tipo de muestra	
3.5 Método de investigación	63
3.6 Técnicas e instrumentos de recolección de datos	64
3.7 Métodos de Análisis de datos	66
IV. Resultados	67
4.1 Descripción	68
4.2 Discusión	74
Conclusiones	78
Sugerencias	79
Referencias bibliográficas	80

ANEXOS:	84
4.3. Matriz de consistencia	85
4.4. Instrumento de recolección de datos cuestionario	87
4.5. Base de datos	91
4.6. Validez y confiabilidad de los instrumentos de medición.	95
4.7. Tabla de evaluación de juicio de expertos	101

Índice de tablas

Tabla 1	Clasificación de los videojuegos	31
Tabla 2	Uso de los videojuegos	58
Tabla 3	Conducta Emocional	59
Tabla 4	Población de estudiantes en la I.E.	61
Tabla 5	Muestra de estudiantes en la I.E.	63
Tabla 6	Análisis de confiabilidad interna y validez De la variable videojuegos	68
Tabla 7	Análisis de confiabilidad interna y validez de la variable Emocional	68
Tabla 8	Correlación de Spearman	70
Tabla 9	Correlación de Spearman en videojuegos y conducta emocional	72
Tabla 10	Procesamiento de los datos	96
Tabla 11	Estadístico de fiabilidad	96
Tabla 12	Estadístico total – Elementos	97
Tabla 13	Certificado de Validez	99

CAPÍTULO I
PROBLEMA DE INVESTIGACION

1.1.- Planteamiento del problema.

El avance tecnológico a nivel internacional nos ha permitido variar nuestro estilo de vida, en cuanto a la rapidez con que enviamos y recibimos la información mediante el uso constante de esta herramienta tecnológica, pero a su vez también, nos acarrea ciertos problemas creando adicciones que generan cambios en actitudes o comportamientos en los niños y estudiantes por el uso permanente de estos videojuegos, y que hoy en día millones de personas son adictas al internet, y sobre todo a los videojuegos, tomando como ejemplo en la república popular de China el gobierno ha declarado el uso excesivo de los videojuegos y a junto al alcoholismo como uno de los desórdenes clínicos abarcando a millones de personas afectadas por este fenómeno tal como lo manifiesta Estallo (1995). En China los juegos de video se han convertido en un pasatiempo que ha aumentado su popularidad en la última década con un ritmo impresionante, declarado por el gobierno chino como uno de los desórdenes clínicos (p.20)

En EE.UU es una de las maneras de entretenimiento preferida por la población joven y sobre todo de los estudiantes. Algunos de ellos se dejan llevar tanto por su gusto hacia los videojuegos que lo convierten en su prioridad dedicándose casi por completo a estos y debilitando otros aspectos de su vida como su conducta, su estudio y la relación con su familia, al respecto. Gentile (2009) Manifiesta. Que el uso de los videojuegos en EE.UU el 68% de familias juega empleando las consolas o el computador y que la industria de los videojuegos aumento notablemente su venta que asciende a 11.7 billones de dólares en el 2008” (p.35)

A nivel de Latinoamérica, Principalmente en México, primero fue la adicción a la televisión. Con la irrupción masiva de la informática en los hogares, aparecieron nuevas modalidades adictivas. La que parece estar más de moda últimamente, es el uso de los videojuegos; y los problemas de conducta que estos generan. El uso descontrolado de este aparato es un fenómeno que se extendió ya no sólo a los niños, sino a toda la sociedad por completo. Tal como lo confirma García (2008), En una encuesta nacional llevada en México revela que los jóvenes Mexicanos

con rasgos depresivos oscila entre 8 y 9% y que esta patología puede presentarse hasta en el 20% en ciertas poblaciones (niños enfermos o maltratados, por ejemplo) y que el uso excesivo o descontrolado de los videojuegos acarrea problemas de conducta (p.45).

En el Perú la adicción a los videojuegos ha crecido a tal grado que de cada 10 jóvenes 8 son adictos a los videojuegos violentos y otros. Según los informes presentados por el instituto Gestalt de Lima en octubre del año 2008. Los cuales dijeron que su uso excesivo se vuelve igual al de la marihuana y los jóvenes expuestos a los videojuegos se vuelven más agresivos o tienden al cambiar repentino de comportamiento y son insensibles al dolor de otros. Un estudio realizado por CEDRO en 2011 aplicado a 164 adolescentes y jóvenes de Lima de 15, 16, 17 años revela que el 26% lo hace en forma diaria y el 33% es decir uno de cada tres aseguro que piensa en jugar cuando realiza otras actividades el 45% casi uno de cada dos indico que intento de jugar pero sin éxito.

En el distrito de villa el Salvador funcionan diversos locales de internet, que se ha tornado como una actividad muy rentable para quienes administran este negocio, y por otra parte las tiendas o bodegas tienen consolas o pequeñas tragamonedas que funcionan gracias a la permisividad de las autoridades locales. Todos estos elementos son muy atractivos para los estudiantes que pasan la mayor parte del tiempo concentrados en dichos juegos, olvidándose muchas veces de sus responsabilidades o tareas y por ende su alimentación y que posteriormente genera en él una dependencia y por lo tanto con lleva a un cambio de conducta en el estudiante.

El 25 de junio del 2012 el diario el COMERCIO publicaba en su portal de noticias, la desaparición en Villa el Salvador de un niño de 13 años durante dos días, y luego lo encontraron en una cabina de internet y había gastado s/.50 en solamente jugar videojuegos. El consumo de los videojuegos aumenta los fines de semana donde los niños evadiendo responsabilidades ocupan el mayor tiempo, desde 1 hora a 3 horas. Salen de sus hogares con el pretexto de trabajos en grupo, o que el profesor le dejo un trabajo y lógicamente, va a una cabina de

internet y más no, a una biblioteca. y es habitual encontrar en horas de la tarde los locales de Internet a niños como potenciales clientes ejecutando diversos juegos desde los más simples hasta los más complejos y agresivos, y naturalmente hay niños que tienen amplia libertad para asistir a estos locales, ya que no tienen el control en casa, porque los padres trabajan, y es ahí donde se acentúa el problema llegando como hemos planteado el uso de los videojuegos y su relación, con el cambio de conducta en su personalidad, que determinan aspectos negativos en vida familiar, en el rendimiento académico y por ende en su entorno, manifestándose más en el aspecto académico, por la irresponsabilidad en no cumplir con sus deberes como estudiante y esto trasciende a los padres al ver los resultados académicos negativos. Generando de esta manera un problema familiar en el hogar y lejos de resolver el problema y buscar soluciones optan por el castigo físico o verbal, por lo tanto el niño se vuelve más agresivo y rebelde en el aula algunas veces llegar a agredir a sus compañeros.

Por lo tanto, consideramos que el presente estudio reviste un valor singular, en tanto que la misma tiene como propósito determinar de qué manera el uso de los videojuegos influye en la conducta emocional de los estudiantes de la I.E “Héroes del alto Cenepa”.

1.2.- Formulación del problema

¿Cuál es la relación entre el uso de los videojuegos y la conducta emocional en los estudiantes del nivel secundario de la institución educativa “Héroes del Alto Cenepa” del distrito de Villa el Salvador- 2013?

1.3 Justificación:

1.3.1Justificación Teórica.

La presente investigación sobre el uso de los videojuegos y la conducta emocional cobra relevancia y constituye un aporte al conocimiento sobre este fenómeno que se va acentuando día a día despertando la natural preocupación

de padres, educadores y Psicólogos que envuelve a niños y adultos en este fenómeno. Por esta razón en el proceso de la investigación se ha encontrado diversas teorías e investigaciones al respecto y será un aporte importante en futuras investigaciones.

1.3.2. Justificación practica

La importancia que tiene la presente investigación sobre el uso de los videojuegos y conducta emocional en los estudiantes de Villa el salvador, puede apreciarse en las siguientes consideraciones a tomar en cuenta. Ya que servirá como fuente de prevención para el conocimiento de docentes e investigadores que sirva como una herramienta de orientación y proponer actividades recreativas para que los estudiantes no dediquen el mayor tiempo en actividades como los videojuegos.

1.3.3. Justificación metodológica

El presente trabajo de investigación es importante y nos permite conocer mediante el uso de instrumentos, cuadros estadísticos y análisis respectivo se puedan determinar la relación de los videojuegos y la conducta emocional y pueda servir como fuente en posteriores investigaciones.

1.4 Limitaciones.

- a). Escasos recursos económicos para el acceso a información clasificada.
- b). Dificultad en la elaboración de la tesis por falta de dedicación exclusiva por motivos de trabajo.
- c). Resistencia a brindar información de algunas personas que administran los negocios de cabinas de internet.

Estas limitaciones fueron superadas gracias a la organización del tiempo y recursos por parte del investigador, además de las sugerencias y recomendaciones del asesor.

1.5 Antecedentes

1.5.1. Antecedentes Internacionales

Sánchez (1998) En su tesis sustentada en la universidad de Salamanca para obtener el grado de doctor titulado “uso de videojuegos y rendimiento académico”. El estudio se realizó con una muestra de 266 menores entre 11 y 16 años escolarizados en diversos centros de la ciudad de Salamanca. El muestreo utilizado fue al azar intencionado y la aplicación colectiva. Los resultados informan que la media de edad de los participantes alcanzó un valor de 13,96 años con una desviación típica de 1,69. Más de la mitad de los participantes tienen preferencias muy concretas acerca de los videojuegos y la mayor parte reconocían ser jugadores habituales. El anova realizado con la frecuencia de uso de videojuegos y la calificación media de todas las asignaturas, fue estadísticamente significativo ($F(4,266) = 9,52$; $p = .0001$). Los análisis a posteriori indican diferencias en función del tiempo empleado en este tipo de ocio. Por todo lo anterior, nuestro objeto de estudio es intentar comprobar si un uso excesivo de esta forma de ocio puede interferir seriamente en la vida cotidiana,

Concretamente en el estudio de los menores, y por consiguiente, en su rendimiento escolar.

Gentile (2005) En su investigación detalla un estudio realizado por el instituto Nacional de Medios y familia de la Universidad de Iowa los adictos a los videojuegos tienen comportamientos similares a los jugadores compulsivos por dinero. Para desarrollar este estudio se formuló el siguiente Problema ¿En qué nivel la dependencia a los video juegos resulta patológica o no lo es? Por lo que manifiesta la siguiente conclusión.

Los jóvenes destinan 16,4 horas semanales a los videojuegos muy por encima de la mujeres con 9.2 horas por semana pero el 8.5% presento

síntomas de dependencia por 24 horas semanales es decir unas 3 horas y media diarias para llegar a esta conclusión el instituto recuerda que la dependencia a los video juegos no es considerado por las autoridades sanitarias Estado Unidenses como una patología ya que los síntomas para esto son (dolores de cabeza, desordenes de sueño, problemas de higiene o Psicológicos (distorsiones afectivas, problemas de relación) por lo tanto para considerarse “Dependiente” un joven debe acumular al menos seis de estos síntomas.

Marcano,(2009)Sustenta su tesis en la Universidad de Salamanca de la facultad de Psicología, para optar el grado académico de doctor, titulado “Factores Emocionales y la ejecución de videojuegos y su valor formativo en la sociedad digital en el caso de videojuegos bélicos”, cuyo objetivo principal es: Identificar los factores emocionales en el diseño de un videojuego bélico y mediante un Estudio empírico Análisis de datos y obtención de resultados Análisis descriptivos, formula la siguientes conclusión.

Los entornos de videojuegos poseen elementos emocionales, que generan cambios internos reflejados en las motivaciones de juego, el desempeño en el mismo y en la relación con los otros con quienes se juega. Dada la implicación emocional que demandan los videojuegos, más cuando se trata de videojuegos de acción bélica, y dada la relación entre lo emocional y lo cognitivo, se reconocen a los videojuegos como escenarios de aprendizaje, independientemente de los usos didácticos y pedagógicos que hagan de ellos. Inciden en los usuarios y en el desarrollo de sus competencias cognitivas, afectivas, interactivas, psicológicas, emocionales, sociales y digitales. Teóricas

Estallo (1994) En su tesis doctoral titulado “Videojuegos personalidad y conducta” cuyo objetivo es determinar la existencia de diferencias significativas entre jugadores de videojuegos y aquellos sujetos que no se muestran interesados afirmando que ha sido posible establecer diferencias significativas entre las variables extroversión y conducta delictiva, es decir

los jugadores muestran mayor grado de extroversión que los no interesados, en el caso de la variable conducta delictiva hay una relación positiva frente a las variables Psicotismo y conducta antisocial para tal efecto se trabajó con una muestra de 278 personas con rango de 12 a 33 años 146 hombres y 132 mujeres cuya edad media era de 21 años con una desviación típica 6.21. por lo tanto se concluye que hay diferencias significativas entre los jugadores de videojuegos que los no jugadores, este resultado empieza a ser una constante en la incipiente

Creasey (1986) En su tesis sustentada en la universidad de Salamanca para obtener el grado de doctor titulado “Influencia de videojuegos y Realidad social”. Tras comparar tres grupos de sujetos, uno de ellos constituido por nuevos propietarios de sistemas de videojuegos, otro grupo formado por sujetos que hacía tiempo que poseían este entretenimiento y un grupo de control que no poseía sistema de juego alguno, concluyó que tras un incremento en las primeras semanas de la actividad relacionada con el videojuego se producía una brusca caída de su frecuencia, coexistiendo el videojuego con las demás actividades de los sujetos. Las actividades escolares (tareas para realizar en casa, notas en matemáticas e inglés), la interacción con los amigos y las actividades al aire libre no se vieron interferidas por el videojuego en ningún momento. Únicamente el tiempo destinado a ver televisión disminuyó en los primeros días en que se disponía de un sistema doméstico de videojuegos. Esta investigación también puso en evidencia la escasa incidencia del número de cartuchos disponibles respecto al tiempo dedicado al juego.

1.5.2. Antecedentes Nacionales:

Vela (2011) Sustenta en la Universidad San Agustín de Arequipa, de la facultad de Psicología, para optar el grado académico de magister, la tesis titulada “Videojuegos adicción o realidad social” con una muestra de 350 niños

cuyo objetivo principal es determinar la relación entre los videojuegos y la salud manifiesta que.

Hay una relación significativa entre los videojuegos y la salud de los niños dentro de sus efectos destaca la adicción a los mismos, crisis convulsivas el 1% por ciento de los niños con epilepsia foto sensible, estimulan actitudes violentas que afectan las actividades cotidianas, propician la falta de atención, fomentan el aislamiento inflamación de los tendones de la mano (nintendinites) que interfieren en el desarrollo intelectual. Y que las nuevas tecnologías que hoy en día, dominan la modernidad entre ellas los videojuegos que no representan ni generan una adicción por sí mismas, más bien son aquellas personas que previamente tienen determinados problemas previos son las que más recurren y hacen mal uso indebido de ellas.

Palomares (2012) en su tesis titulada Influencia de los videojuegos en la conducta de los alumnos del sexto grado de primaria de la Institución educativa n° 1182 “el bosque” para optar el grado académico de magister en Educación,” teniendo una muestra 250 niños ha planteando las siguientes conclusiones.

Para los niños del siglo XXI, habilidades básicas como leer, escribir, realizar operaciones matemáticas y desarrollar un pensamiento crítico, no serán suficientes. En la necesidad de adaptarse a la nueva sociedad de la información, los pequeños aprenderán aptitudes especiales que les permitan trabajar, divertirse y convivir con las llamadas nuevas tecnologías, utilizando las con la misma confianza con que emplean el lápiz, la televisión o cualquiera de sus juguetes.

El jugar del niño hoy se ve especialmente influido por nuevas tecnologías, en especial los videojuegos. El impacto de los videojuegos en los niños es notable en nuestro país. Incluso teniendo en cuenta la situación socio – económica que estamos atravesando. Todavía no se han realizado estudios estadísticos referentes al tema, pero indirectamente se puede percibir como crece el consumo de videojuegos en jugueterías tradicionales.

Rocha (2010) En su tesis titulado “Influencia de los videojuegos en las modificaciones en los niños” para optar el grado de magister en Psicología de la Universidad San Martín de Porres manifiesta las siguientes conclusiones:

Según la investigación la influencia que los videojuegos ejercen en la conducta de los niños varían dependiendo del contenido de cada videojuego, por ello hemos concluido que los niños han mostrado diferentes conductas en referencia a los videojuegos que emplean tales como la imitación en algunos casos, agresividad según el personaje que observa en el videojuego. Por otro lado pueden tener beneficios si se utilizan de manera adecuada, no solamente ayudando al niño a socializar con mayor facilidad, sino también en aprendizaje. Los videojuegos son una realidad de doble filo, que sin duda alguna genera cambios en el comportamiento de los jugadores de estos, que pueden ser positivos o negativos, es por ello que los padres y educadores deben orientar su uso y aprovechar la atracción que estos causan en ellos.

La Universidad Esan (2011) realizó una investigación sobre el tema de los videojuegos centrándose en la ludopatía en Lima los últimos 10 años, las personas que sufren de esta adicción son porque muchos de ellos tienen problemas psicológicos no dejan esta adicción porque sienten que dependen mucho de los juegos como cartas, tragamonedas y videojuegos en línea y por otro lado gran parte de la ciudadanía por no decir toda, termina metido en estos juegos de los cuales es difícil lograr salir de ello ya que se vuelve a la larga en una obsesión o en un trastorno emocional por el cual hay veces que es difícil dejarlo.

Vallejos (2010) En su tesis sustentada en la Universidad Nacional “Federico Villarreal” para optar el grado de Magister en Psicología bajo el título “Videojuegos y factores Predictores” manifiesta las siguientes conclusiones.

Cuando se analiza el uso problemático del videojuego y sus relación con otras variables predictivas, hallamos que existe una correlación moderada entre el uso del videojuegos y las variables relacionadas como el funcionamiento familiar, toma de decisiones, comportamiento agresivo y rendimiento

académico, donde podemos observar que hay una relación inversa entre funcionamiento familiar y el uso del videojuegos, es decir, a menor funcionamiento familiar mayor uso del videojuego; igualmente con la toma de decisiones y el rendimiento académico, concluyéndose que a menor toma de decisiones apropiadas mayor uso de los videojuegos, y por último si hay mayor uso de los videojuegos hay problemas en el rendimiento académico.

Ante estos hallazgos consideramos importante sugerir a los padres de familia, educadores y a la sociedad en general que durante los días hábiles de la semana los niños dediquen menos de una hora diaria a los videojuegos y que durante el fin de semana el tiempo sea controlado y supervisado, estableciendo límites y favoreciendo otras actividades. Así mismo tener presente, el punto fundamental, la supervisión parental, ya que aquellos menores cuyos padres no controlaban la cantidad de horas al día que sus hijos dedicaban al juego tienen más riesgo de desarrollar adicción.

Mayhuay (2010) En su tesis sustentada en la universidad “Enrique Guzmán Y Valle” para obtener el grado de magister titulado “La influencia de los Juegos, en la enseñanza aprendizaje de alumnos de 1er grado de Educación Secundaria. Cuyo objetivo es determinar la influencia que tienen los juegos en aprendizaje de los estudiantes para lo cual afirma las siguientes conclusiones. Existe diferencia significativa en los resultados de las evaluaciones del Post Test entre el grupo de control (enseñanza convencional) y el grupo experimental (enseñanza con actividades lúdicas) en el desarrollo de la capacidad, y muestra una diferencia significativa de 2.5264736, con una dispersión mayor en el grupo de control. La cantidad de aprobados en el grupo experimental es de 38 (100 %) y en el grupo de control es de 23 (60,5 %).

La aplicación de los Juegos, influye positivamente para el desarrollo de la capacidad de aprendizaje

1.6 Objetivos.

1.6.1. Objetivo general:

Determinar la relación entre el uso de los videojuegos y la conducta emocional en los estudiantes de la institución educativa “Héroes del Alto Cenepa” del distrito de Villa el Salvador- 2013.

1.6.2. Objetivos Específicos

- 1). Identificar la relación entre el uso de los videos juegos y la conducta agresiva en los estudiantes de la institución educativa “Héroes del Alto Cenepa” del distrito de Villa el Salvador- 2013.
- 2). Identificar la relación entre el uso de los videos juegos y la conducta pasiva en los estudiantes de la institución educativa “Héroes del Alto Cenepa” del distrito de Villa el Salvador- 2013.
- 3). Identificar la relación entre el uso de los videos juegos y la conducta asertiva en los estudiantes de la institución educativa “Héroes del Alto Cenepa” del distrito de Villa el Salvador- 2013.